

The Addams Family



ocean

**AMIGA
ATARI ST**

"THE ADDAMS FAMILY THEME" by Vic Mizzy

Published by Brian Music Publishing, Inc.
Administered by Next Decade Entertainment, Inc.
OCEAN SOFTWARE UNITED AUTHORIZED SALE

OCEAN is a registered trademark of Ocean Software Limited.

Addams Family

CREEPY, KOOKY, OOKY, SPOOKY.

Morticia Has Been Kidnapped!

Uncle Fester has lost his memory and has fallen under the spell of Abigail Craven, a conniving character who is anxious to lay her greedy hands on the Addams' hidden fortune.

Having recruited a misled Fester, and assisted by her cohorts, Tully and The Judge, she manages to capture and imprison the other members of the Addams Family within the huge Addams' Mansion!

Only Gomez can save the day by freeing his son Pugsley, his daughter Wednesday, and Granny; and by restoring Fester's memory. Accomplishing these tasks is daunting enough – but then Gomez must seek out Morticia in the underground vaults of the Addams' mansion and confront the evil Judge in a kooky and spooky climax!

Addams Family

LOADING

ATARI ST

THIS GAME REQUIRES A DOUBLE-SIDED DISK DRIVE

Switch on the power to the computer, then insert game disk into the drive. The program will then load automatically. Follow the on-screen instructions.

CBM AMIGA

Insert game disk into the drive and turn on the computer; the program will then automatically load and run.

CONTROLS

This is a one player game controlled by joystick only.

Press Fire to start game. Push the joystick up or down to move the cursor and press Fire to select the password.

The password is entered by moving the joystick in the appropriate direction.

FIRE BUTTON: Confirms menu options.

SPACE BAR: Pause, unpause game.

F1, F2, F3: To select language option. (PAL only)

F1 - ENGLISH

F2 - FRENCH

F3 - GERMAN

Addams Family

JOYSTICK LEFT: Moves Gomez left.

JOYSTICK RIGHT: Moves Gomez right.

JOYSTICK UP: Makes Gomez enter a door/opening. Makes Gomez climb up a rope/vine.

JOYSTICK DOWN: Makes Gomez duck. Makes Gomez climb down a rope/vine. Also enables Gomez to access an entry below him (pipes etc.).

FIRE BUTTON: Makes Gomez jump; the longer the button is pressed, the higher he will jump. Also can be used with Joystick left or right to control/change the direction of the jump.

When underwater, repeated pressing of the fire button will help Gomez swim; similarly, when Gomez has the 'Fezi-copter', this action helps him fly.

STATUS PANEL

Energy

You begin the game with just two heart units, which means that Gomez can sustain two hits before losing a life. These units can be replenished along the way, but there are opportunities to collect an extra THREE energy units by defeating some of the large guardians (bringing your heart quota up to a potential FIVE, allowing you to now sustain five 'hits'!). The top left of the screen displays your energy information: the number of hearts shows how many energy units you have in total – the 'solid' ones show how many hits you have left before losing a life.

Addams Family

Money

Along the way, Gomez can collect money, shown as \$\$. For every 25 \$\$ you will have a heart replenished (if necessary). On collecting 100 \$\$, you will get a 1-UP. The \$\$ collected are displayed on the bottom left of the screen.

Lives

Gomez has an infinite number of lives, due to the continue option (see CONTINUE). However, he only has so many 'lives' per attempt, before he is put back to the start. These lives are displayed next to the \$\$ on the bottom left of the screen.

Additional 1-UPs can be collected along the way, and earned (see MONEY). You begin the game with 5 lives.

Score

Points are scored each time you collect an object, or stomp a nasty. If you manage to stomp a number of nasties consecutively (that is, bounce from one to the next), the points scored for each one will double. You will be awarded a 1-UP for each 50,000 points. The score is displayed at the top of the screen.

Addams Family

THE ADDAMS MANSION

The Addams Mansion

For Gomez



PLAYING THE GAME

Gomez must fully explore the Addams Mansion and rescue Pugsley, Wednesday, Granny, Uncle Fester, and finally, Morticia. The Mansion is enormous, and his journey will take him inside, outside, above and below. Walking, flying and swimming, Gomez must keep his wits about him at all times, as danger lurks within every scenario. If anything, the Mansion is even weirder than the Family, and nothing is quite as it seems, but careful exploration of walls and other features may prove very rewarding.

Addams Family

The only information Gomez has is a cryptic note handed to him by Thing:

The Big Bird, the Smaller
Centipede and the Shape-
Shifting Gaucho are
Guardians of the Hotel. The
Weakly Baloney is half
Pugilist, while the Grannie
Gullie is half Wednesday.
Granny's smaller the Weak
Fire-Breath and Uncle
Fester walks his Land
The Wizard Witch.
Liberate them all to give
Lurch the Tunes that open
the way to the ultimate
treasures.

More information will be given by Thing along the way, as he is your only ally.

You begin at the front door to the Addams Mansion. At this point, you can explore around outside, or enter the front door by pushing Joystick UP. Note that this action is used each time you wish to enter a doorway or opening.

On entering The Mansion, Gomez has a choice of doors to enter, each accessing a different (and very large) area of the house. These can be played in any order, but some are better (and easier) to complete than others.

Addams Family

Within each area are a number of strange creatures who will do their utmost to hinder Gomez. The only way to eliminate these guys is to jump onto them - but watch out; if any of them has a pointed or spiked head, you must avoid hitting them!

Each door from the Hall of Stairs will lead, ultimately to one of the Big Bad Guys, and therefore a major reward - either a captured member of the Addams Family, or an extra Heart.

Also, there are items scattered around the mansion that can assist Gomez in his task (see PICN-UPS). Many of these are in plain view along the way, but nothing is as straightforward as it seems! The Addams Family, and everything associated with them is WEIRD... especially their home! Secret doors exist everywhere; of course, these doorways are usually invisible to the human (and inhuman) eye, so exploration of walls and floors is highly recommended. Look out especially for inconsistencies in appearance. It is all very deceptive, but highly rewarding if discovered!

Each time you rescue a member of your family, they will make their way immediately to the Music Room. Here, Lurch sits at his organ and plays a tune. Each member of the family gives Lurch a portion of music to play. This tune will build up gradually, as Pugsley, Granny, Wednesday and Fester have been rescued. Once they are ALL congregated in the Music Room, Lurch will have the entire tune to play which will open up the secret passage leading to the underground chambers, and eventually... Morticia!

Switches

At strategic places within the Mansion are Switch-Blocks, sometimes marked ON or OFF, and sometimes just shown as a patterned block. Jump up to hit and switch these blocks. The result can be

Addams Family

discovered further down your path (or maybe back the way you came!). These usually make platforms appear or provide access to otherwise inaccessible places.

YOU must figure out whether they should be switched off -experiment!

END-OF-LEVEL BAD GUY

At the end of each major area of the Mansion, you will confront a **LARGE** Bad Guy! To defeat it, you must stomp on its head a number of times, while avoiding it and any projectiles it may launch. An ENERGY METER will appear on the right side of the screen to display how many hits you need to defeat the Bad Guy. Accomplish this, and the reward makes it all worthwhile!

CONTINUE

When you lose all of your lives, you are allowed to **CONTINUE** the game, if desired. When this option is selected, you will restart from the Hall of Stairs in the Mansion. However, you will retain however many HEART units you had when you last played, and whichever members of your family you had rescued.

PASSWORD

When you score a major achievement, such as gaining an extra HEART, or rescuing a member of the Family, you will be given a password - **MAKE A CAREFUL NOTE OF THIS!** Next time you play the game, you can input your password to enable you to start with the same number of Hearts, and Family rescued, as you had last time you played. You will, however, restart the game in the Hall of Stairs.

Addams Family

THING

By some of the doors, you will see a box labeled A. These are Thing's boxes, and if you jump up under them, Thing will spring out and reveal a clue for the section you are playing. These can be REALLY useful!

PICKUPS

There are many items scattered throughout the Mansion (and beyond) which will aid Gomez in his quest.

Small Hearts: Replenish one of your Heart energy-units, if applicable - these will NOT add to your overall Heart Quota.

Dollars \$: See **MONEY**.

I-UP: Increases your lives by 1.

Shield: Makes Gomez indestructible for a limited time. The shield effect is portrayed as a 'star trail'. A noise will sound just before your shield expires.

Running Shoes: Makes Gomez move faster and jump farther. You can lose these when hit by a baddy but you won't lose any energy.

Fez: If Gomez jumps into this floating hat, it becomes a 'Fezi-copter' and allows him to fly about for a limited time by repeated pressing of the JUMP Button. The 'Fezi-copter' will be operative until you enter through a door. At that time, it will flash to signify the remaining few seconds it is operative.

Points: As well as gaining points by collecting items and stomping enemies, there are 'invisible' points scattered throughout the Mansion. You cannot see these, but if you touch them, an indication will appear on screen (in units of 1000).

Addams Family

LADEANWEISUNGEN

ATARI ST

FÜR DIESES SPIEL WIRD EIN FÜR DISKETTEN DOPPELTER DICHTE AUSGELEGTES LAUFWERK BENÖTIGT.

Computer einschalten, dann die Spieldiskette in das Laufwerk einlegen. Das Programm wird dann automatisch geladen. Bildschirmanweisungen befolgen.

CBM AMIGA

Spieldiskette in das Laufwerk einlegen und den Computer einschalten. Das Programm wird dann automatisch geladen und beginnt zu laufen.

STEUERUNG

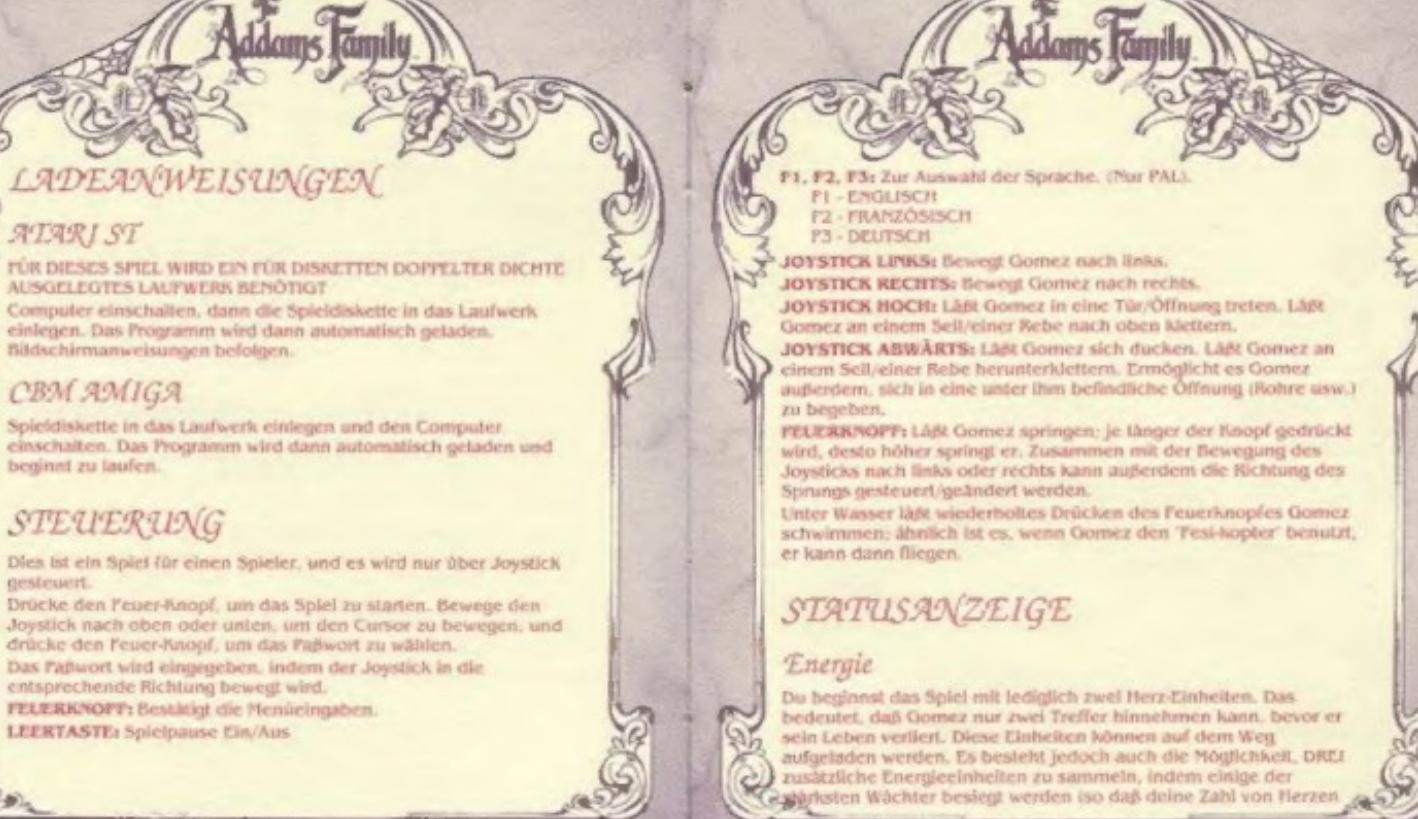
Dies ist ein Spiel für einen Spieler, und es wird nur über Joystick gesteuert.

Drücke den Feuer-Knopf, um das Spiel zu starten. Bewege den Joystick nach oben oder unten, um den Cursor zu bewegen, und drücke den Feuer-Knopf, um das Päckwort zu wählen.

Das Päckwort wird eingegeben, indem der Joystick in die entsprechende Richtung bewegt wird.

FEUERKNOPF: Bestätigt die Menüeingaben.

LEERTASTE: Spielpause Ein/Aus



Addams Family

PLAYING TIPS

- + Trees are a good place to begin, then find somewhere cold. The Big Bad Guys at the end of these sections may be dangerous, but they are not Heartless.
- + Going back through the same door does not always lead you back to the same place.
- + There is always a 'safe spot' when confronted by a Big Bad Guy. Find this and you should defeat him easily.
- + Use the creatures as 'springboards' to jump on in order to reach an otherwise inaccessible spot.
- + Map your progress - remember, the Mansion is HUGE and you don't want to forget where you're going (or have been!).
- + Platforms may materialize in mid-air as you walk across - be brave!

Addams Family

THE ADDAMS FAMILY™

Its program code is the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights are reserved worldwide.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ THE INSTRUCTIONS FOR LOADING CAREFULLY.

This game has been tested and checked for viruses.

Please do not use any form of disc utility with any Ocean product as it may corrupt the data and render the disc unusable.

CREDITS

The Addams Family™ & ©1991 Paramount Pictures. All Rights Reserved. The Addams Family logo is a trademark of Paramount Pictures. Ocean Software Limited authorized user.

Programmed by James Higgins

Graphics and Design by Warren Lancashire

Graphics by Simon Butler

Music and Sound effects by Jonathan Dunn

Amiga Technical Support by Mick Weal

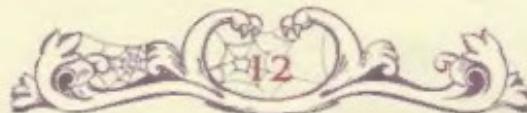
Tested by Tim, Gareth, Lee & Greg

Produced by Jon Woods

© 1992 Ocean Software Limited.

The Addams Family™

DEUTSCH



Addams Family

CREEPY, KOOKY, OOKY und SPOOKY

Morticia ist entführt worden!

Onkel Fester hat sein Gedächtnis verloren und ist unter den Fluch von Abigail Craven gefallen, eine hinterhältige Gestalt, die den versteckten Schatz der Addams in ihre gierigen Hände bekommen will.

Nachdem sie den irregeführten Fester für sich gewonnen hat, ist es ihr zusammen mit ihren Gehilfen Tully und The Judge gelungen, die anderen Mitglieder der Addams Family gefangen zu nehmen und in der riesigen Villa der Addams einzusperren!

Gomez ist die einzige Rettung, falls es ihm gelingt, seinen Sohn Pugsley, seine Tochter Wednesday und Granny zu befreien und Fester sein Gedächtnis wiederzugeben. Diese Aufgaben sind schon schwierig genug - aber dann muß Gomez noch Morticia in den unterirdischen Gewölben der Addams Villa finden und sich dem gemeinen Judge in einem verrückten und gespenstischen Finale stellen!



Addams Family

maximal FÜNF betragen kann, was bedeutet, daß du jetzt fünf Treffer überlebst). In der oberen linken Ecke des Bildschirms befindet sich deine Energieanzeige; die Zahl der Herzen zeigt dir, wieviele Energieeinheiten du insgesamt besitzt - die "massiven" Herzen zeigen dir an, wieviele Treffer du noch hinzunehmen kannst, bevor du dein Leben verlierst.

Geld

Gomez kann auf dem Weg Geld sammeln, das durch \$ angezeigt wird. Für jeweils 25 \$ wird ein Herz aufgeladen (falls notwendig). Wenn du 100 \$ gesammelt hast, erhältst du einen 1-UP. Die gesammelten \$ werden unten links auf dem Bildschirm angezeigt.

Leben

Gomez hat dank der Fortsetzungsoption (siehe FORTSETZUNG) eine unbegrenzte Anzahl Leben. Er besitzt jedoch nur eine bestimmte Anzahl Leben pro Versuch, bevor er wieder an am Start beginnen muß. Diese Leben werden neben den \$ am unteren linken Bildschirrrand angezeigt.

Zusätzliche 1-UPS können auf dem Weg gesammelt und verdient werden (siehe GELD). Du beginnst das Spiel mit fünf Leben.

Punktestand

Du erhältst jedesmal Punkte, wenn du einen Gegenstand aufnimmst oder wenn du einen Bösewicht schlägst. Wenn du mehrere Bösewichte hintereinander schlägst (d. h. von einem zum nächsten springst), verdoppeln sich die Punkte jeweils. Pro 50.000 Punkte erhältst du einen 1-UP. Die Punkte werden am oberen Bildschirrrand angezeigt.

Addams Family

DIE ADDAMS VILLA

The Addams Mansion

The Grounds



SPIELANWEISUNG

Gomez muß die gesamte Addams Villa erkunden und Pugsley, Wednesday, Granny, Onkel Fester und schließlich Morticia reiten. Die Villa ist riesig groß, und seine Erkundungen werden ihn ins Innere, nach außen, nach oben und nach unten führen. Dabei wird er gehen, fliegen und schwimmen. Gomez muß die ganze Zeit auf der Hut sein, denn überall lauern Gefahren. Wenn es überhaupt noch möglich ist, dann ist die Villa noch unheimlicher als die Familie selbst und nichts ist tatsächlich das, wofür man es hält, aber eine vorsichtige Erkundung der Wände und anderer Dinge kann sich als sehr lohnenswert erweisen.

Addams Family

Die einzige Information die Gomez besitzt ist eine verschlüsselte Nachricht von Thing:

1	B	3	E	1	8
2	W	3	E	1	8
3	W	3	E	1	8
4	W	3	E	1	8
5	W	3	E	1	8
6	W	3	E	1	8
7	W	3	E	1	8
8	W	3	E	1	8
9	W	3	E	1	8
10	W	3	E	1	8
11	W	3	E	1	8
12	W	3	E	1	8
13	W	3	E	1	8
14	W	3	E	1	8
15	W	3	E	1	8
16	W	3	E	1	8
17	W	3	E	1	8
18	W	3	E	1	8
19	W	3	E	1	8
20	W	3	E	1	8
21	W	3	E	1	8
22	W	3	E	1	8
23	W	3	E	1	8
24	W	3	E	1	8
25	W	3	E	1	8
26	W	3	E	1	8
27	W	3	E	1	8
28	W	3	E	1	8
29	W	3	E	1	8
30	W	3	E	1	8
31	W	3	E	1	8
32	W	3	E	1	8
33	W	3	E	1	8
34	W	3	E	1	8
35	W	3	E	1	8
36	W	3	E	1	8
37	W	3	E	1	8
38	W	3	E	1	8
39	W	3	E	1	8
40	W	3	E	1	8
41	W	3	E	1	8
42	W	3	E	1	8
43	W	3	E	1	8
44	W	3	E	1	8
45	W	3	E	1	8
46	W	3	E	1	8
47	W	3	E	1	8
48	W	3	E	1	8
49	W	3	E	1	8
50	W	3	E	1	8
51	W	3	E	1	8
52	W	3	E	1	8
53	W	3	E	1	8
54	W	3	E	1	8
55	W	3	E	1	8
56	W	3	E	1	8
57	W	3	E	1	8
58	W	3	E	1	8
59	W	3	E	1	8
60	W	3	E	1	8
61	W	3	E	1	8
62	W	3	E	1	8
63	W	3	E	1	8
64	W	3	E	1	8
65	W	3	E	1	8
66	W	3	E	1	8
67	W	3	E	1	8
68	W	3	E	1	8
69	W	3	E	1	8
70	W	3	E	1	8
71	W	3	E	1	8
72	W	3	E	1	8
73	W	3	E	1	8
74	W	3	E	1	8
75	W	3	E	1	8
76	W	3	E	1	8
77	W	3	E	1	8
78	W	3	E	1	8
79	W	3	E	1	8
80	W	3	E	1	8
81	W	3	E	1	8
82	W	3	E	1	8
83	W	3	E	1	8
84	W	3	E	1	8
85	W	3	E	1	8
86	W	3	E	1	8
87	W	3	E	1	8
88	W	3	E	1	8
89	W	3	E	1	8
90	W	3	E	1	8
91	W	3	E	1	8
92	W	3	E	1	8
93	W	3	E	1	8
94	W	3	E	1	8
95	W	3	E	1	8
96	W	3	E	1	8
97	W	3	E	1	8
98	W	3	E	1	8
99	W	3	E	1	8
100	W	3	E	1	8

Auf dem Weg wird Thing weitere Informationen preisgeben, denn er ist dein einziger Verbündeter.

Du beginnst an der Vorderseite der Addams Villa. Hier kannst du zunächst den gesamten Außenbereich erkunden oder die Villa durch die Vordertür betreten. Indem du den Joystick nach OBEN bewegst. Mit dieser Bewegung kannst du immer durch eine Tür oder Öffnung gehen.

Nachdem Gomez die Villa betreten hat, kann er wählen, durch welche der zahlreichen Türen, die alle in einer anderen und sehr großen Teil des Hauses führen, er gehen will. Man kann in beliebiger Reihenfolge durch die Türen treten und spielen, jedoch sind einige besser (und leichter) zu bewältigen als andere.

Addams Family

In jedem Teil befindet sich eine Anzahl fremdartiger Wesen, die du in ihren kraftvollen Stellungen unternehmen werden, um Gomez aufzuhalten. Die einzige Möglichkeit diese Typen auszuschalten besteht darin auf diese zu springen, aber Vorsicht! Wenn einer einen spitzen oder stacheligen Kopf hat, darf du nicht darauf treffen! Jede vom Treppenhaus abgehende Tür führt schließlich zu einem großen Fiesling und damit zu einer großen Belohnung - entweder einem gefangenen Mitglied der Addams Family oder zu einem zusätzlichen Herzchen.

Außerdem befinden sich in der Villa viele Gegenstände, die Gomez bei seiner Aufgabe helfen könnten: siehe ALTBIEBER. Viele von ihnen liegen während der Erkundung offen herum; aber nichts ist wirklich das, wofür man es hält! Die Addams Family und alles, was mit ihr zu tun hat, ist SELTSAM - vor allem ihr Heim! Überall gibt es Geheime türen, natürlich sind diese Türen normalerweise für das menschliche und unmenschliche Auge unsichtbar; deshalb wird eine genaue Untersuchung der Wände und Fußböden sehr empfohlen. Halte vor allem nach äußeren Ungemessenheiten Ausschau! Es ist alles gut getarnt, aber Entdeckungen werden reich belohnt!

Jedesmal wenn du ein Mitglied der Familie gerettet hast, begibt sich dieses unverzüglich in das Musikzimmer. Hier sitzt Lurch und spielt eine Melodie auf der Orgel. Jedes Mitglied der Familie gibt Lurch einen Musiknoten zum Spielen. Die Melodie wird um so vollständiger je mehr Mitglieder Pugsley, Wednesday, Granny und Fester gerettet werden. Wenn sie ALLE in dem Musikzimmer versammelt sind, kann Lurch die vollständige Melodie spielen, durch die ein Geheimgang geöffnet wird, der in die unterirdischen Gewölbe und

Addams Family

Schalter

An strategischen Punkten in der Villa befinden sich Schalter. Manchmal steht A% oder 4L5 auf Ihnen, manchmal werden sie nur schematisch dargestellt. Spring hoch, um diese Schalter zu treffen und zu bewegen. Das Ergebnis wirst du entweder später auf deinem Weg sehen, oder vielleicht auf dem Weg, den du gekommen bist. Dadurch erscheinen normalerweise Plattformen, oder die Schalter ermöglichen Zugang zu anderenfalls unzugänglichen Orten.

es aus!

GROßKÜCHE VON MÄNDER EBENE

Am Ende jedes großen Teils des Hauses wirst auf einen GROSSEN den Kopf schlagen und gleichzeitig ihm und Geschossen, die er abschießt ausweichen. Ein LUMGEMEISTER wird auf der rechten Seite des Bildschirms erscheinen und dir zeigen, wieviele Treffer du landen mußt, um den Fleisch zu besiegen. Besiege ihn und du wirst reichlich belohnt.

FORTSETZUNG

Wenn du alle Leben verloren hast, kannst du das Spiel FORTSETZEN, wenn du willst. Wenn diese Option gewählt wurde beginnst du wieder im Treppenhaus der Villa. Du behältst jedoch die Anzahl der Herzen, die du zuletzt besessen hast und auch alle Familienmitglieder, die bereits gerettet waren.

Addams Family

PASSWORT

Wenn du einen wichtigen Erfolg erzielt hast, etwa ein zusätzliches HERZ erhalten oder ein Mitglied der Familie gerettet hast, wird dir ein Passwort genannt: DIES WIRST DU DIR SORGÄLTIG MERKEN! Wenn du das nächste Mal spielen wilst, kannst du das Passwort eingegeben und das Spiel mit derselben Zahl an Herzen und geretteten Familienmitgliedern weiterspielen, die du das letzte Mal hattest. Allerdings beginnst du das Spiel wieder im Treppenhaus.

THING

An einigen Türen wirst du einen Kasten sehen, auf dem ein A steht. Diese Kästen gehören Thing, und wenn du unter ihnen nach oben springst, so wird Thing aus ihnen herauszugehen und dir einen Tipp WICHTIG nutzlich sein.

AUFHEBEN

In der gesamten Villa (und um diese herum) liegen zahlreiche Gegenstände, die Gomez bei seiner Suche helfen. Kleine Herzen: Dies laden eine Reihe Herzeinhallen auf, falls dies notwendig ist; es sind KEINE zusätzlichen Herzen. Dollars \$: Siehe GELD.

1-UFT erhöht die Zahl deiner Leben um eins.

Schild: Macht Gomez für eine begrenzte Zeit unbesiegbar. Wenn der Schild aktiviert ist, wird dies als Sternenschweif dargestellt. Ein Ton wird kurz vor dem Eröschen hörbar.

Laufschuhe: Mit ihnen kann Gomez schneller laufen und weiter springen. Wenn du von einem Bossewicht getroffen wirst, verlierst du jedoch keine Energie.

Addams Family

Wenn Gomez in seinen schwimmenden Hut springt verwandelt sich dieser in einen Froschkopf und ermöglicht es ihm für eine begrenzte Zeit zu fliegen indem der SPRING Knopf wiederholt gedrückt wird. Der Froschkopf funktioniert solange bis du durch eine Tür trittst. Dann leuchtet er auf um auf die verbleibenden Schritte bis zum Ende des Betriebs aufmerksam zu machen.

Punkte: Außer den Punkten die du erhältst indem du Gegenstände aufsammelst oder Feinde schlägst befinden sich verteilt in der Villa auch unsichtbare Punkte. Du kannst sie nicht sehen aber wenn du sie berührst erscheint eine Anzeige auf dem Bildschirm in Einheiten zu 1000!

SPIELTIPS

- Bäume sind ein guter Anfangspunkt danach solltest du etwas Kaltes finden. Die großen Faslinge am Ende der Ebene mögen gefährlich sein aber sie sind nicht herzlos.
- Zurückkehren durch eine Tür führt dich nicht immer an denselben Ort zurück
- Es gibt immer eine sichere Stelle wenn du einem großen Fiesling gegenüberstehst. Wenn du diese gefunden hast solltest du ihn leicht besiegen können.
- Benutze die Wesen als Sprungbretter um weiterzuspringen und dadurch einen ansonsten unzugänglichen Punkt zu erreichen.
- Leg dir eine Karte von deinen Fortschritten an denk daran die Villa ist riesig und du willst sie herlich wissen wohin du gehst oder wo du schon gewesen bist!
- Ballformen können mittens in der Luft erscheinen wenn du hindurchhebst - sei tapfer!

Addams Family

THE ADDAMS FAMILY™

Dieses Programm ist urheberrechtliches Eigentum von Ocean Software Limited und darf in welcher Form auch immer nicht ohne die schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited reproduziert gespeichert vermielt oder gesendet werden. Alle Rechte weltweit vorbehalten.

DIESE SOFTWARE WURDE SORGFÄLTIG ENTWICKELT UND NACH HÖCHSTEN QUALITÄTSMASS STABEN HERGESTELLT. BITTE SORGFÄLTIG DIE LADEANWEISUNGEN LESEN.

Dieses Spiel wurde auf Viren untersucht und geprüft. Bitte keine Disketten Dienstprogramme für Ocean Produkte verwenden da dies die Daten verstimmen und die Diskette unbrauchbar machen könnte.

VERZEICHNIS

The Addams Family™ & © 1991 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. Das Addams Family Logo ist ein Warenzeichen der Paramount Pictures. Ocean Software Limited ist zugelassenes Nutzer Programm geschrieben von James Higgins
Graphik und Design von Warren Lancashire
Graphik von Simon Butler
Musik und Toneffekte von Jonathan Dunn
Technische Amiga-Literatur von Mick West
Getestet von Tim, Gareth, Lee & Oreg
Produziert von Jon Woods
• 1992 Ocean Software Limited

The Addams Family

TM

FRANCAIS

The
Addams Family

CREEPY, KOOKY, OOKY et
SPOOKY

Morticia a été kidnappée !

Oncle Fester, le mari de Morticia, est tombé sous le charme d'Abigail Craven, personnage perfide voulant à tout prix étendre ses doigts crochus sur la fortune cachée de la famille Addams.

Avant de récupérer un festin engra, il réussit avec l'aide de ses cunettes de Tully et du Juge à capturer et à enfermer dans une cage dans le Demeure les autres membres de la famille Addams !

Seul Gomez peut récupérer la situation. Si l'arrive à délivrer son fils Pugsley, sa fille Wednesday et Granny, il va dévoiler sa mémoire à Fester. Déjà l'exécution de ces tâches est assez difficile, mais lorsque Gomez a l'obligation de Morticia sous les voûtes souterraines de la résidence Addams et d'affronter le Juge d'abomination dans un combat sans clame et sans merci !

INTRODUCTION

ATARI ST

Ce jeu requiert un lecteur de disque double face. Mettre votre ordinateur, placez ensuite la disquette du jeu dans le lecteur. Ce programme se chargera alors automatiquement. Suivez les instructions sur l'écran.

CBM AMIGA

Placez la disquette du jeu dans le lecteur et mettez l'ordinateur sous tension. Le programme se chargera alors automatiquement.

CONTROLES

A joueur unique : ce jeu est animé uniquement par joystick.

Faites l'EU pour entamer le jeu. Déplacez le joystick vers le haut ou le bas pour bouger le curseur et faites P1 pour sélectionner le mot de passe. Vous pouvez entrer le mot de passe en déplaçant le joystick dans la direction appropriée.

LE BOUTON FEU : Confirme les options du menu.

LA BARRE D'ESPACEMENT : Pause et réactive le jeu.

P1, P2, P3 : Choix de la langue : PAL seulement

P1 : ANGLAIS

P2 : FRANCAIS

P3 : ALLEMAND

JOYSTICK A GAUCHE : Déplace Gomez vers la gauche.

JOYSTICK A DROITE : Déplace Gomez vers la droite.

JOYSTICK EN HAUT : Fait passer à Gomez une porte ou une ouverture. Fait grimper Gomez à une corde ou une liane.

JOYSTICK EN BAS : Permet à Gomez de se balancer. Fait descendre Gomez à une corde ou une liane. Cela lui permet aussi d'accéder à une entrée située à un niveau inférieur des tuyaux, etc.

LE BOUTON FEU : Gomez saute en l'air plus longtemps vous appuyez plus haut sautera-t-il. Vous pouvez aussi utiliser cette manœuvre en bougeant le joystick de droite à gauche pour contrôler où changer la direction du saut.

Lorsque vous êtes sous l'eau, appuyez sur le bouton feu d'une façon répétitive, alétera Gomez à nager. De même lorsque Gomez dispose du "Zézicoptère", cette intervention lui facilitera le vol.

PASSAGE DE STADES

Energie

Le jeu comporte deux types de coeurs : les coeurs pleins et les coeurs vides. Il existe également des coeurs de route qui signifie que Gomez peut recevoir deux chocs avant de perdre la vie.

Ces unités peuvent être réapprovisionnées en cours de route mais il existe aussi des possibilités pour récupérer TROIS unités de coeurs.

Ce qui porte votre quota cardiaque au potentiel de Cinq 'chocs'. Dans le coin supérieur droit de l'écran, il y a une barre de cinq coeurs vides qui indique

au total les coeurs pleins donnent le nombre de coups que vous

Addams Family

Argent

La partie commence avec 100 \$ dans votre coffre à monnaie. Pour gagner 50 \$ vous devrez écraser un méchant. Pour 25 \$ vous aurez un cœur rechargeable (il n'est pas nécessaire). En ramassant 100 \$, vous obtiendrez un cœur bonus. Les 5 amanées s'affichent dans le coin inférieur gauche de l'écran.

Vies

Gomez dispose d'un nombre infini de vies, grâce à l'option continue (voir CONTINUER). Cependant par tentative il n'a pas disposition qu'un certain nombre de "vies" au départ. Ces vies s'affichent à côté des signes \$ dans le coin intérieur gauche de l'écran.

Vous pouvez ramasser et gagner voir ARGENT des BONUS supplémentaires en cours de route. Vous disposez de cinq vies en début de jeu.

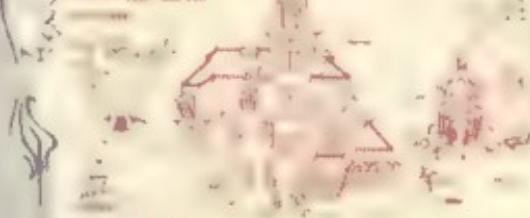
Score

Les points se cumulent à chaque fois que vous ramassez un objet ou que vous écrasez un méchant. Si vous réussissez à écraser tous les méchants d'un seul coup, les points marqués pour chacun d'entre eux se verront doublés. Vous recevrez un BONUS pour tous les 50 000 points marqués. Le score s'affiche en haut de l'écran.

Addams Family

LA MAISON ADDAMS

Un Addams Mannequin



JOUER

Gomez doit complètement explorer la Residence Addams, secourir Pugsley, Wednesday, Granny, Uncle Fester, et enfin Morticia. La Maison est gigantesque, et Gomez devra suivre un itinéraire qui l'emmènera par rapport à certains dedans, dehors, dessus, dessous, le tout en marchant, en volant et en nageant. Gomez doit avoir une vigilance de tous les instants, car le danger le guette dans tous les scénarios. La demeure est peut-être encore plus bizarre que la famille, rien n'est ce qu'il paraît être, et une exploration méticuleuse des murs et autres réduits devrait porter ses fruits.

The Addams Family

Gomez ne dispose pour toute information que du message énigmatique transmis par La 'Thing' :

The Big Bird, the Blister
[not] the dot and The Shape-
Shifting Snowman Mr
Gardner of the Hotel, The
Wandy [not] the baby [not]
Pugsley, while The Planting
Garden angel Wednesday,
Ornate [not] for the [not] the
Fire-Traps and Uncle
Fester [not] hypnotized by
the Witch [not] Witch.
Liberate them all to give
Lyrah the [not] the [not] open
the way in the [not] the
Treasure

En cours de route, La 'Thing' vous communiquera de plus amples informations, puisqu'elle est votre seule alliée.

Vous commencez à la porte principale de la Maison Addams. A ce stade, vous pouvez explorer le pourtour, ou choisir d'entrer par la porte principale en poussant le Joystick vers le HAUT. Il est à noter que vous effectuerez cette opération à chaque fois que vous souhaiterez franchir une porte ou une ouverture.

Entrant dans la Maison, Gomez trouve plusieurs portes par lesquelles il peut passer, chacune menant à une partie distincte (et immense) de la Maison. Ces parties peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre, mais certaines sont plus intéressantes (et plus faciles) que d'autres.

Dans chaque partie un certain nombre de créatures bizarres feront de leur mieux pour entraver Gomez dans sa recherche. La seule

The Addams Family

manière d'éliminer ces fâcheux est de leur sauter dessus - mais gardez à vous : quelquesuns d'entre eux possèdent une tête aiguë ou pointue. Il vaut donc mieux éviter de vous embrocher dessus !

Chaque porte du Hall des Escaliers conduit toujours à un des Gros Méchants, donc à une récompense majeure - soit à un des membres capillaires de la famille Addams, soit à un Coeur supplémentaire.

En outre, plein d'objets sont disséminés autour de la Maison et peuvent aider Gomez dans sa tâche (voir RAMASSAOLE). Bon nombre d'entre eux sont très visibles sur le parcours, mais rien n'est jamais aussi simple qu'il n'y paraît ! La Famille Addams, et tout qui la concerne, est BIZARRE... et particulièrement sa demeure ! Des passages secrets existent partout; bien entendu, leurs entrées sont invisibles aux yeux humains (et non humains), donc une inspection soigneuse des murs et des planchers s'impose. Même si vous, les apparences sont parfois trompeuses. Tout est illusoire, mais l'enjeu en vaut la chandelle !

A chaque fois que vous sauvez un membre de la famille, immédiatement celui-ci, dirige ses pas vers la Salle de Musique. Là, Lurch s'assied à l'orgue et entame une mélodie. Chaque membre de la famille fournit à Lurch sa propre partie de l'air à interpréter. Cette partition s'élaborera petit à petit, au fur et à mesure que Pugsley, Granny, Wednesday et le Fester seront secourus. Lorsqu'ils seront TOUS rassemblés dans la Salle de Musique, Lurch disposera de la partition complète; celle-ci permet l'ouverture du passage secret menant aux espaces souterrains, et enfin... à Morticia !

Interrupteurs

A l'intérieur, et placés à des endroits stratégiques de la Maison, se trouvent des panneaux interrupteurs, positionnés tantôt sur ON, tantôt sur OFF; quelquefois ils ne sont que de simples motifs.

Addams Family

Sauvez en l'air pour faire basculer ces interrupteurs. Le résultat se révélera de lui-même sur votre parcours (et de même si vous revenez sur vos traces!). Généralement ces interrupteurs font apparaître des plateformes, ou donnent accès à des endroits habituellement inaccessibles. VOUS devez décider s'il faut les utiliser ou non - essayez, vous verrez!

LE MÉCHANT DE FIN DE NIVÉAU

A la fin de chacune des parties principales de la Demeure, vous serez confronté à un GROS Méchant! Pour le battre, vous devrez lui sauter à plusieurs reprises sur la tête et ce, en évitant ses coups, ainsi que tous les projectiles qu'il pourraît vous envoyer. A la droite de l'écran s'affiche un ENERGIOMETRE; il vous signalant le nombre de coups à assener au Méchant nécessaire à son élimination. Allez, la récompense en vaut bien la peine!

CONTINUER

Lorsque vous perdez toutes vos vies, vous êtes autorisé à CONTINUER le jeu, si vous le désirez. Lorsque vous sélectionnez cette option, vous recommencerez dans le Hall des Escaliers de la Maison. Cependant, la quantité d'unités cardiaques disponibles sera identique à celle de votre dernier parcours: le nombre de membres de la famille, déjà secourus, restera inchangé.

MOT DE PASSE

Lorsque vous marquez un résultat important, tel que le gain d'un extra-COEUR, ou tel que le sauvetage d'un des membres de la Famille, il vous sera donné un mot de passe - NOTEZLE SOIGNEUSEMENT! La prochaine fois que vous jouerez, vous pourrez gagner ce mot de passe, et ainsi redémarrer avec un nombre de

Addams Family

COEURS similaire, et un nombre identiques de membres familiaux secourus lors de votre dernière partie. Malgré tout, vous repartirez de la Salle des Escaliers.

La 'THING'

Derrière certaines portes, vous rencontrerez une boîte étiquetée A. Ces boîtes appartiennent à La 'Thing'. Si vous sautez en dessous de celles-ci, La 'Thing' surgira et communiquera un indice important pour la section où vous vous déplacez. Ces indices peuvent s'avérer TRES utiles !

RAMASSAGES

Il y a: un petit peu partout, bon nombre d'objets éparsillés dans ta Maison (et au delà) qui peuvent aider Gomez dans sa quête.

Petits Coeurs : ils redonnent une unité d'énergie à l'un de vos Coeurs, si possible - ceux-ci NE S'AJOUTERONT PAS à votre quota Cardiaque Global.

Dollars \$: Voir ARGENT.

IUP : Augmente vos vies de 1.

Bouclier : il permet à Gomez d'être indestructible pour un temps limité. L'effet du bouclier est symbolisé par une "queue de comète". Vous entendrez un non, juste avant que votre bouclier n'expire.

Chaussures de Courses : Elles fournissent à Gomez le moyen de se déplacer plus vite et de sauter plus loin. Vous pouvez les perdre lorsqu'un Méchant vous touche, mais vous n'aurez pas de perte d'énergie.

Fez : Si Gomez saute dans ce chapeau flottant, ce dernier devient un "Tézoïoptère" permettant de voler à peu près partout, pendant un temps limité, et ce, en appuyant régulièrement sur le bouton SAUT.

Addams Family

Le "Tezicoptère" est actif jusqu'au passage d'une porte. A cet instant précis, il lance un éclair pour signaler les dernières secondes restantes de fonctionnement.

Points : De même qu'il est possible d'accumuler des points par la récupération des objets parsemés, et par l'écrasement de l'ennemi. Il existe des points "invisibles" disséminés un petit peu partout dans la Résidence. Vous ne pouvez pas les voir, mais si vous les frôlez un signal apparaîtra à l'écran (en unités de 1000).

TIJYAUX POUR JOUER

- + Les arbres sont des bons points de départ, par la suite cherchez des endroits frais. Au bout de ces sections, les Gros Méchants être dangereux, mais ils ne sont pas Sans-Coeur.
- + Le fait de repasser la même porte, ne vous ramène pas obligatoirement au même endroit.
- + Il y a toujours un "endroit sûr" lorsque vous confronté un Gros Méchant. Trouvez cet endroit et vous ne devriez pas avoir trop de problème à le battre.
- + Servez-vous des créatures comme "tremplins" afin d'atteindre des endroits qui, d'ordinaire, sont inaccessibles .
- + Marquez à la trace votre parcours - Rappelez-vous, la Maison est IMMENSE et vous ne voudrez pas oublier votre destination tel où vous vous êtes déjà rendu !
- + Des Plateformes peuvent matérialiser en plein ciel au cours de votre chemin - soyez courageux !

Addams Family

THE ADDAMS FAMILY™

Ce programme, les représentations graphiques et les illustrations sont propriétés de Ocean Software Ltd et ne peuvent pas être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelques formes que ce soient, sans la permission écrite de Ocean Software Ltd. Tous droits réservés.

CE LOGICIEL PRODUIT-PROGRAMME A ETE SOIGNEUSEMENT DEVELOPPE ET PRODUIT AUX PLUS HAUTS STANDARDS DE QUALITE. VEUILLEZ LIRE SOIGNEUSEMENT LES INSTRUCTIONS FOURNIES.

Ce jeu a été testé et contrôlé au niveau des virus.

N'utilisez aucune forme d'utilitaire disques avec un produit OCEAN car il pourrait être altéré et rendre le disque inutilisable.

GENÉRIQUE

The Addams Family™ & ©1991 Paramount Pictures. Tous droits réservés. Le logo 'Addams Family' est une marque déposée de Paramount Pictures. Ocean Software Ltd, utilisateur agréé.

Programmation assurée par James Higgins

Graphiques et Conception par Warren Lancashire

Graphiques par Simon Butler

Musique et Effets Sonores par Jonathan Dunn

Support Technique Amiga par Mick West

Testé par Tim, Gareth, Lee & Greg

Produit par Jon Woods

© 1992 Ocean Software Limited

